

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK SISWA KELAS VII SMP

(Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan
Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau)

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada Jurusan Teknik Informatika

Oleh

BENI DWI AMRIALDI
11551100691



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2021

LEMBAR PERSETUJUAN

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK SISWA KELAS VII SMP

(Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan
Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau)

Oleh

BENI DWI AMRIALDI

11551100691

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir

di Pekanbaru, pada tanggal 02 Februari 2021

Pembimbing,



Dr. Okfalisia, S.T., M.Sc.

NIP. 19771028 200312 2 004

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK SISWA KELAS VII SMP

(Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan
Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau)

TUGAS AKHIR

Oleh

BENI DWI AMRIALDI

11551100691

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 02 Februari 2021

Pekanbaru, 02 Februari 2021

Mengesahkan,

Ketua Jurusan

Dr. Elin Haerani, ST., M.Kom.
NIP. 19810523 200710 2 003



Dekan

Dr. Ahmad Darmawi, M.Ag.
NIP. 19660604 199203 1 004

DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Alex Wenda, S.T., M.Eng.

Sekretaris : Dr. Okfalisa, S.T., M.Sc.

Penguji 1 : Reski Mai Candra, S.T., M.Sc.

Penguji 2 : Teddie D., M.T.I.

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum dengan ketentuan bahwa hak cipta pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan seizin penulis dan harus disertai dengan kebiasaan ilmiah untuk menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagai atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan yang meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya diharapkan untuk mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 02 Februari 2021

Yang membuat pernyataan,

BENI DWI AMRIALDI

11551100691

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS SEBAGAI ALAT BANTU UNTUK SISWA KELAS VII SMP

(Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan
Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau)

BENI DWI AMRIALDI

11551100691

Tanggal Sidang : 25 Januari 2021

Periode Wisuda :

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Sering kali siswa berasumsi bahwa pelajaran Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Ditambah, kurangnya media pendukung pembelajaran menyebabkan guru tetap bertahan pada metode pembelajaran klasik. Untuk itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas VII SMP dengan kurikulum 2013. Aplikasi dikembangkan dengan menerapkan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) pada fungsi perancangan pembelajaran *Listening* dan *Reading*. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability of Scale* (SUS), *Black-Box Testing* dan Observasi terhadap 10 responden. Sebagai hasil, aplikasi ini berada pada kategori “good” atau dapat diterima dan diimplementasikan. Harapan aplikasi dapat dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris secara lebih Interaktif.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, *Black-Box Testing*, Kurikulum 2013, MDLC, *Multimedia*, SMP kelas VII, *System Usability of Scale*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ENGLISH LEARNING APPLICATIONS AS A SUPPORT TO VII GRADE SMP STUDENTS

(Case Study: State Junior High School One Roof Teritip River Kateman District Indragiri
Hilir Regency - Riau)

BENI DWI AMRIALDI

11551100691

Tanggal Sidang : 25 January 2021

Periode Wisuda :

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

Often times students assume that English is a difficult and boring subject. Plus, learning support media causes teachers to stick to classical learning methods. This research was conducted with the aim of developing an English multimedia learning application for class VII SMP with the 2013 curriculum. The application developed by applying the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) in the learning design function of Listening and Reading. Application testing is carried out using the System Usability of Scale (SUS) method, Black-Box Testing and Observation of 10 respondents. As a result, this application is in the "Good" category or can be accepted and implemented. Hopefully the application can be used to help the learning process of English in a more interactive way.

Keywords: 2013 Curriculum, Black-Box Testing, Grade VII Junior High School, Learning Applications, MDLC, Multimedia, System Usability of Scale.

KATA PENGANTAR



Assalammu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh.

Alhamdulillah, Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan Hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Untuk Siswa Kelas Vii SMP** (Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau)”. Laporan ini disusun sebagai salah satu prasyarat kelulusan dari Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selama pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat pengetahuan, bimbingan, dukungan, dan arahan dari semua pihak yang telah membantu hingga penulisan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Elin Haerani, S.T., M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Iis Afrianty, S.T., M.Sc selaku pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran akademik selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Ibu Dr. Okfalisa, S.T., M.Sc selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Bapak Reski Mai Candra, S.T., M.Sc dan bapak Teddie D., M.T.I selaku dosen penguji atas semua saran yang telah diberikan demi perbaikan Tugas Akhir ini.
7. Ibu dan Bapak dosen jurusan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis.
8. Ibunda Elita dan Ayahanda Karham JS yang selalu mendoakan dan selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Saudara penulis Ramadhani Fajar Perdana serta seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat penulis Fhadillah Ilyas Lubinda, Anandhika agus saputra, dan semua sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan semuanya.
11. Teman seperjuangan Ilham Safrayuda yang telah membantu dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman seperjuangan Buhfi Arides H, Teguh Pangestu dan Boy Sandi Dwi Nugraha yang telah membantu dan memberikan semangat dan juga teman-teman sekelas TIF G 2015 yang sama-sama sedang berusaha menyelesaikan perkuliahan ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang terlibat langsung atau tidak langsung dalam kehidupan penulis.

Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis berharap kritik dan saran dari pembaca bila terdapat kekurangan untuk disampaikan melalui email beni.dwi.amrialdi@students.uin-suska.ac.id. Akhir kata dari penulis, ucapan terima kasih yang tidak terhingga dan selamat membaca.

Pekanbaru, Februari 2021

UIN SUSKA RIAU

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR SIMBOL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah	I-6
1.3 Batasan Masalah	I-6
1.4 Tujuan Penelitian.....	I-6
1.5 Sistematika Penulisan	I-7
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Definisi Aplikasi.....	II-1
2.2 Pengertian Belajar	II-1
2.3 Kurikulum 2013.....	II-2
2.3.1 Metode Pembelajaran Kurikulum 2013.....	II-3
2.3.2 Pengembangan Kurikulum 2013	II-4
2.4 Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama.....	II-7
2.5 Media Pembelajaran	II-8
2.6 Multimedia	II-9
2.6.1 Sejarah Multimedia.....	II-10
2.6.2 Multimedia Interaktif.....	II-11
2.6.3 Kelebihan dan Manfaat Multimedia	II-11
2.6.4 Komponen Multimedia.....	II-13
2.5.5 Elemen Multimedia	II-13

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5.6	Metode Pengembangan Multimedia	II-14
2.7	Multimedia Pembelajaran.....	II-18
2.7.1	Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran	II-18
2.7.2	Kategori Multimedia Pembelajaran	II-19
2.8	Evaluasi Media Pembelajaran	II-19
2.9	Game.....	II-20
2.10	Unity	II-22
2.11	Android.....	II-23
2.12	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	II-23
2.12.1	Use Case Diagram	II-24
2.12.2	Sequence Diagram	II-24
2.12.3	Class Diagram.....	II-25
2.12.4	Activity Diagram	II-25
2.13	Penelitian Terkait.....	II-26
2.14	Aplikasi Pembeding.....	II-29
2.14.1	Belajar Bahasa Inggris	II-30
2.14.2	Belajar Bahasa Inggris Sehari hari	II-31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		III-1
3.1	Metodologi Penelitian	III-1
3.2	Pengumpulan Data.....	III-2
3.2.1	Studi Literatur	III-2
3.2.2	Observasi	III-2
3.2.3	Wawancara	III-3
3.3	Pengembangan Sistem.....	III-3
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>)	III-3
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	III-4
3.3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	III-4
3.3.4	Implementasi Sistem (<i>Assembly</i>).....	III-4
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	III-4
3.3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	III-5
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		IV-1
4.1	Analisa Sistem Berjalan	IV-1
4.2	Analisa Sistem Baru	IV-1
4.3	Analisa Pengembangan Aplikasi.....	IV-3
4.3.1	Analisa Pengguna	IV-3
4.3.2	Analisa Kebutuhan.....	IV-3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.3	Analisa Fitur dan Konten.....	IV-4
4.4	Analisa Pengembangan Aplikasi.....	IV-4
4.4.1	Model <i>Use Case</i>	IV-5
4.4.2	<i>Sequence Diagram</i>	IV-11
4.4.3	<i>Activity Diagram</i>	IV-20
4.4.4	<i>Class Diagram</i>	IV-27
4.5	Perancangan Antarmuka Aplikasi	IV-28
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		V-1
5.1	Implementasi Sistem	V-1
5.1.1	Lingkungan Implementasi	V-1
5.1.2	Hasil Implementasi	V-2
5.2	Pengujian	V-13
5.2.1	Pengujian Aplikasi dengan Metode <i>System Usability of Scale (SUS)</i>	V-13
5.2.2	Pengujian Aplikasi dengan Metode <i>Black-Box Testing</i>	V-17
5.2.3	Pengamatan.....	V-20
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		VI-1
6.1	Kesimpulan.....	VI-1
6.2	Saran.....	VI-2
DAFTAR PUSTAKA		xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar II.1 Elemen-Element Multimedia.....	II-13
Gambar II.2 Metode Pengembangan Multimedia.....	II-15
Gambar II.3 Struktur Navigasi Hierarchical model	II-17
Gambar II.4 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris	II-30
Gambar II.5 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Sehari-hari	II-31
Gambar III.1 Metodologi Penelitian	III-1
Gambar IV.1 <i>flowchart</i> Sistem Baru.....	IV-2
Gambar IV.2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	IV-5
Gambar IV.3 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Abjad	IV-12
Gambar IV.4 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Angka	IV-12
Gambar IV.5 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Kata	IV-13
Gambar IV.6 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Kalimat	IV-13
Gambar IV.7 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Warna	IV-14
Gambar IV.8 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Anggota Keluarga.....	IV-14
Gambar IV.9 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Nama Bulan dan Hari	IV-15
Gambar IV.10 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi <i>Greeting</i>	IV-15
Gambar IV.11 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Materi Isi Ruangan.....	IV-16
Gambar IV.12 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz Single Player</i>	IV-16
Gambar IV.13 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz Hotseat 2-8 Players</i>	IV-17
Gambar IV.14 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz True or False</i>	IV-17
Gambar IV.15 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz Guess the Picture</i>	IV-18
Gambar IV.16 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz Category Wheel Challenge</i>	IV-18
Gambar IV.17 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Math Quiz</i>	IV-19
Gambar IV.18 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Quiz Category Grid</i>	IV-19
Gambar IV.19 <i>Sequence Diagram</i> Game <i>Sound Quiz</i>	IV-20
Gambar IV.20 <i>Sequence Diagram</i> Halaman Tentang.....	IV-20
Gambar IV.21 <i>Activity Diagram</i> Abjad	IV-21
Gambar IV.22 <i>Activity Diagram</i> Angka	IV-21
Gambar IV.23 <i>Activity Diagram</i> Kata	IV-22
Gambar IV.24 <i>Activity Diagram</i> Kalimat.....	IV-22
Gambar IV.25 <i>Activity Diagram</i> Warna	IV-23
Gambar IV.26 <i>Activity Diagram</i> Anggota Keluarga.....	IV-23
Gambar IV.27 <i>Activity Diagram</i> Bulan dan Hari	IV-24
Gambar IV.28 <i>Activity Diagram</i> <i>Greeting</i>	IV-24
Gambar IV.29 <i>Activity Diagram</i> Isi Ruangan.....	IV-25
Gambar IV.30 <i>Activity Diagram</i> Game	IV-26
Gambar IV.31 <i>Activity Diagram</i> Tentang.....	IV-27
Gambar IV.32 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	IV-27
Gambar IV.33 Halaman Menu Utama	IV-28
Gambar IV.34 Halaman Menu <i>Game</i>	IV-28
Gambar IV.35 Halaman Abjad	IV-29
Gambar IV.36 Halaman Angka	IV-29
Gambar IV.37 Halaman Kata.....	IV-30
Gambar IV.38 Halaman Kalimat	IV-30
Gambar IV.39 Halaman Warna	IV-31
Gambar IV.40 Halaman Anggota Keluarga.....	IV-31
Gambar IV.41 Halaman Bulan dan Hari.....	IV-32

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar IV.42 Halaman Greeting	IV-32
Gambar IV.43 Halaman Isi Ruangan	IV-33
Gambar IV.44 Halaman <i>Single Player, Hotseat 2-8 Players, Category Wheel Challenge, Math Quiz dan Category Grid</i>	IV-33
Gambar IV.45 Halaman <i>True or False</i>	IV-34
Gambar IV.46 Halaman <i>Guess The Picture</i>	IV-34
Gambar IV.47 Halaman <i>Sound Quiz</i>	IV-35
Gambar V.1 Halaman Menu Utama	V-3
Gambar V.2 Halaman Menu <i>Game</i>	V-4
Gambar V.3 Halaman Abjad	V-4
Gambar V.4 Halaman Angka	V-5
Gambar V.5 Halaman Kata	V-6
Gambar V.6 Halaman Kalimat	V-6
Gambar V.7 Halaman Warna	V-7
Gambar V.8 Halaman Anggota Keluarga	V-8
Gambar V.9 Halaman Bulan dan Hari	V-8
Gambar V.10 Halaman <i>Greeting</i>	V-9
Gambar V.11 Halaman Isi Ruangan	V-10
Gambar V.12 Halaman Halaman <i>Single Player, Hotseat 2-8 Players, Category Wheel Challenge, Math Quiz dan Category Grid</i>	V-11
Gambar V.13 Halaman <i>True or False</i>	V-11
Gambar V.14 Halaman <i>Guess The Picture</i>	V-12
Gambar V.15 Halaman <i>Sound Quiz</i>	V-13
Gambar V.16 Penentuan hasil valuasi kebergunaan dengan <i>SUS</i>	V-16

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel I.1 Data Nilai Kuantitatif Bahasa Inggris SMPN Satu Atap Sungai Teritip	I-3
Tabel II.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	II-24
Tabel II.2 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	II-24
Tabel II.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	II-25
Tabel II.4 Simbol <i>Activity Diagram</i>	II-26
Tabel II.5 Penelitian Terkait	II-26
Tabel IV.1 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-6
Tabel IV.2 <i>Use Case Spesification</i> Angka (Novendra, 2018)	IV-6
Tabel IV.3 <i>Use Case Spesification</i> Kata (Novendra, 2018)	IV-7
Tabel IV.4 <i>Use Case Spesification</i> Kalimat (Novendra, 2018)	IV-7
Tabel IV.5 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-8
Tabel IV.6 <i>Use Case Spesification</i> Kalimat (Novendra, 2018)	IV-8
Tabel IV.7 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-9
Tabel IV.8 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-9
Tabel IV.9 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-10
Tabel IV.10 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-10
Tabel IV.11 <i>Use Case Spesification</i> Abjad (Novendra, 2018)	IV-11
Tabel V.1 Instrumen <i>System Usability of Scale</i>	V-14
Tabel V.2 Data Jawaban <i>System Usability of Scale</i>	V-15
Tabel V.3 Pengujian <i>black-box testing</i>	V-17
Tabel V.4 Nilai rata-rata Bahasa Inggris Siswa SMPN Satu Atap Sungai Teritip	V-22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISTILAH

Alternative

= Pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan.

Bobot

= Nilai, mutu atau berat suatu benda.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SIMBOL

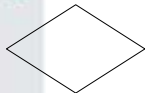
Keterangan notasi simbol *flowchart* :



Terminator : Simbol terminator (mulai / selesai) merupakan tanda bahwa sistem akan dijalankan atau berakhir.



Proses : Simbol yang digunakan untuk melakukan pemrosesan data baik oleh user maupun komputer (sistem).



Verifikasi : Simbol yang digunakan untuk memutuskan apakah valid atau tidak validnya suatu kejadian.



Data Store : Simbol yang digunakan untuk mewakili suatu penyimpanan data (database).



Data : Simbol yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang digunakan



Laporan : Simbol yang digunakan untuk menggambarkan laporan.

UIN SUSKA RIAU

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, Pasal 20, Pasal 21, Pasal 28 C ayat (1), Pasal 31, dan Pasal 32 UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yaitu Pendidikan ialah usaha sadar yang terkonsep untuk mencapai tujuan agar siswa dapat mengembangkan potensi diri supaya memiliki akhlak mulia, kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, beserta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Menurut (Abdurrahman, 2012) Pendidikan adalah suatu tahap yang sangat penting bagi setiap individu dimana pendidikan yang ditetapkan berdasarkan kualitas perkembangan siswa dan kompetensi. Setiap siswa berhak memperoleh pendidikan yang layak.

Bahasa mempunyai kontribusi yang amat penting bagi perkembangan sosial, emosional dan intelektual siswa serta penunjang keberhasilan pada saat mendalami suatu bidang studi. Dalam era globalisasi seperti saat ini bahasa Inggris ialah bahasa yang penting untuk dipelajari, tentu saja dikarenakan bahasa Inggris ialah bahasa internasional atau bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang harus dipelajari setiap orang khususnya siswa, hal ini dikarenakan bahwa banyak buku-buku tentang bahasa, ilmu pengetahuan dan lain-lain ditulis dalam bentuk bahasa Inggris sehingga untuk bisa mempelajari isi buku-buku tersebut siswa harus mengerti bahasa Inggris. Lebih lanjut, dalam perkembangan teknologi dan informasi, hampir semua hal ditulis menggunakan bahasa Inggris, seperti cara menggunakan sebuah aplikasi dan tentu membutuhkan pemahaman dalam bahasa Inggris (Waziana, Anggraeni, & Sari, 2016).

Bahasa Inggris ialah salah satu mata pelajaran yang harus disajikan kepada siswa. Hal ini terlihat jelas dalam Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Pendidikan tahun 2006 yang tertera dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar pelajaran bahasa Inggris untuk SMP. Pada Standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Inggris ada 4 aspek yang harus diberikan kepada siswa yaitu *listening, reading,*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

speaking dan *writing*. *Listening* ialah langkah awal sekaligus sebagai syarat untuk aspek-aspek yang lain sehingga *listening* sebaiknya dipelajari diawal (Studi, Pendidikan, Sarjana, & Indonesia, 2013).

Di Indonesia bahasa Inggris merupakan bahasa yang masih asing dan begitu juga bagi siswa SD, SMP, dan SMA bahkan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Keasingan tersebut dapat dilihat ketika melakukan pengucapan, struktur tata bahasa yang berbeda, arti dari satu kata yang berbeda-beda sesuai konteks kalimat dan penggunaan kata kerja yang selalu berubah-ubah sesuai waktu kejadian. Hal-hal tersebut akan menimbulkan kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris (Karyawan, 2019).

Pada realitanya, belajar bahasa Inggris masih belum memperlihatkan hasil yang gemilang meskipun siswa telah belajar bahasa Inggris dalam kurun waktu sekitar 6 tahun. Jikalau para siswa diminta untuk berbicara bahasa Inggris pada kenyataannya mereka belum bisa berbicara bahasa Inggris dengan lancar karena alasannya tidak hapal kosakata atau dengan kata lain kosa kata bahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa sangat sedikit (Maesaroh & Malkiah, 2015). Hal ini tidak sesuai dengan jumlah waktu yang digunakan oleh siswa untuk belajar bahasa Inggris. Secara konkrit kita bisa melihat *output* siswa SMA yang sebagian besar masih belum bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan ataupun tulis, padahal dalam tujuan pembelajaran bahasa Inggris SMP saja tertera bahwa salah satunya adalah siswa dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis dengan lancar tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Inggris SMP (Aminah, 2018).

Kecakapan berbicara bahasa Inggris di kelas tujuh semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri Sati Atap Sungai Teritip kecamatan Kateman kabupaten Indragiri Hilir-Riau, siswa yang mengalami problema belajar bahasa Inggris ini susah sekali untuk tampil di depan kelas. Umumnya mereka merasa canggung dan tidak hapal kosakata dengan apa yang mau mereka sampaikan padahal waktu yang diberikan untuk berlatih dan menghafal dialog atau teks pendek sederhana sudah lebih dari cukup. Pendidikan pada Sebagian besar siswa SMP Negeri Satu Atap Sungai Teritip kecamatan Kateman kabupaten Indragiri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hilir-Riau, terutama siswa kelas VII (tujuh) menganggap bahasa Inggris adalah pelajaran sulit dan membosankan.

Tabel I.1 Data Nilai Kuantitatif Bahasa Inggris SMPN Satu Atap Sungai Teritip

No.	Keterangan	Presentase Nilai Bahasa Inggris (%)
1	<i>Listening</i>	45
2	<i>Reading</i>	60
3	<i>Speaking</i>	54
4	<i>Writing</i>	55
5	<i>Conversation</i>	40
Rata-rata nilai presentase bahasa Inggris: 50.8		

Dilihat dari tabel diatas rata-rata nilai pelajaran bahasa Inggris yang siswa peroleh masih kurang baik, menurut ibu Rismawati, S.Pd selaku guru bahasa Inggris nilai pelajaran bahasa Inggris masih jauh dari yang diharapkan, karena kurangnya media pendukung dalam pengajaran bahasa Inggris, kondisi ini sangatlah memprihatinkan karena bahasa Inggris merupakan salah satu bidang study yang Ujian Nasionalkan, selain itu juga sebagai bahasa asing atau bahasa internasional. Bahasa Inggris di sekolah akan selalu merupakan bahasa kedua bagi seorang siswa sekolah menengah pertama. Pemahaman mengenai bahasa Inggris dengan baik sangat bermanfaat pada jenjang yang lebih tinggi dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik.

Penyajian pelajaran bahasa Inggris yang ada di SMP Negeri Satu Atap Sungai Teritip kecamatan Kateman Indragiri Hilir selama ini masih bersifat konvensional, dalam proses mengajar guru kurang menggunakan media pendukung selain buku dan masih mengandalkan metode ceramah. Gaya pembelajaran seperti ini kurang memberdayakan potensi siswa dan tidak memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif. Proses belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan guru maupun siswa di sekolah menengah pertama memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah dengan menggunakan *smartphone* (Fatdha & Wahyuni, 2017).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada beberapa aplikasi pembelajaran tentang Bahasa Inggris berbasis Android yang ada di playstore menjadi referensi dalam tahap perancangan pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Pada aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini terdapat menu utamanya yaitu abjad, angka, kata, kalimat, warna, anggota keluarga, nama-nama bulan dan hari, greeting, mengenal isi ruangan dan *game quiz*. Pada *game quiz* terdiri dari 8 menu yaitu *single player*, *hotseat 2 – 8 players*, *true or false*, *guess the picture*, *category wheel challenge*, *math quiz*, *category grid* dan *sound quiz*.

Penelitian mengenai Game Pembelajaran Bahasa Inggris telah dilakukan oleh beberapa ahli. Beberapa penelitian yang terkait menjadi dasar penulis melakukan penelitian yaitu:

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Aminah, 2018) dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *Education Game* Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Smp Negeri 8 Pagaralam. Penelitian tersebut merancang sebuah media interaktif dengan menggunakan *adobe cs6*. Tentu saja dalam proses pembangunan menggunakan *adobe cs6* sudah terbilang sangat jadul mengingat sudah banyak *engine* untuk pembuatan *game* yang lebih baik salah satunya unity.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hartono, Purnomo, Kurdhi, & Firdiana, 2016) dengan judul Pembuatan Game Edukasi “English For Fun” Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3d. Penelitian tersebut merancang sebuah aplikasi media interaktif dengan menggunakan Unity 3d. Aplikasi yang dibangun dapat menarik minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan pendekatan melalui permainan *puzzle*. Selain itu, aplikasi tersebut memiliki beberapa kekurangan yakni penempatan tombol suara yang berada di tengah yang dirasa kurang tepat serta minimnya konten dan animasi yang digunakan, baik animasi dalam penyajian materi maupun animasi dalam setiap interaksi sehingga membuat pengguna kurang mendapat *experience* dalam memainkan *game* tersebut.

Sudah banyak *game engine* atau alat bantu yang telah dibuat untuk mendukung dalam proses pembuatan sebuah aplikasi *game*. Unity merupakan satu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari sekian banyaknya *game engine* yang digunakan oleh pengembang-pengembang *game* professional yang ada di dunia. Dimana *game engine* ini dikembangkan oleh Unity Technologies. Unity dapat menciptakan sebuah game interaktif baik dalam bentuk dua dimensi maupun dalam bentuk tiga dimensi dan memiliki kemampuan *rendering* yang terintegrasi di dalamnya. Unity menawarkan banyak fitur yang dapat digunakan dalam mempermudah dalam proses pembuatan *game* seperti alur kerja yang tidak rumit sehingga kinerja menjadi lebih cepat dan aplikasi yang dihasilkan lebih maksimal. Unity memiliki alur kerja yang kompleks diantaranya yaitu *scene building, integrated editor, rapid iteration, asset workflow, networking, dan scripting*. Unity juga memiliki fitur hebat lainnya seperti *rendering, animation, lighting, special effect, terrains, physics, material, artificial intelligence* dan *audio*. Selanjutnya, Unity dapat membangun aplikasi *game* dengan berbagai *platform* seperti android, ios, ps4 dan lain-lain. Dan *game engine* ini mempunyai performa yang sangat baik, tidak terlalu berat dan stabil, bahkan saat *runtime* dapat tampil lebih baik (Murtikah, 2016).

Unity juga dapat menggunakan berbagai Bahasa pemrograman salah satunya C#. C# adalah bahasa pemrograman yang diciptakan oleh Microsoft sebagai bagian dari inisiatif kerangka .NET Framework dan bahasa pemrograman yang berorientasi objek. C# dibuat berbasiskan bahasa c++ yang sudah dipengaruhi oleh fitur ataupun aspek-aspek bahasa pemrograman lainnya seperti Visual Basic, Java dan lain-lain dengan beberapa penyederhanaan. Jadi, bahasa pemrograman C# merupakan bahasa pemrograman yang sangat *support* untuk *multy platform* (Unity Technology, 2018).

Multimedia pembelajaran ialah suatu komponen sistem dalam proses pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan multimedia sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran dilandasi dengan pemahaman bahwa pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan dan efektif jika dibantu oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat, bakat dan perhatian siswa (Riana & Gafur, 2015). Dengan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk membuat suatu **Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Belajar Untuk Siswa**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelas VII SMP (Studi Kasus: Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau) yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan berlatih bahasa Inggris, serta dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dari hasil pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu: Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Belajar agar lebih menarik dan interaktif, supaya dapat digunakan oleh siswa SMPN Satu Atap Sungai Teritip kelas VII sebagai tambahan materi pembelajaran agar siswa memahami pelajaran bahasa Inggris serta menarik minat dan meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Inggris.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada tugas akhir ini agar tidak melenceng dari yang telah direncanakan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini berisi materi pengenalan abjad, angka, kata, kalimat, warna, anggota keluarga, nama-nama bulan dan hari, *greeting*, mengenal isi ruangan dan permainan *quiz* dalam Bahasa Inggris.
2. Perancangan multimedia interaktif ini dibatasi untuk kelas VII SMP.
3. Penerapan aplikasi ini difokuskan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didua aspek, yaitu *listening* dan *reading*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian tentu mempunyai tujuan yang hendak dicapai, agar memiliki suatu hal yang jelas dan pasti. Adapun tujuan penulis dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Mengembangkan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama yang menarik dan interaktif sebagai tambahan materi pembelajaran bahasa Inggris siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII (tujuh).
2. Merancang aplikasi untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mengimplementasikan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII (tujuh).

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan rencana susunan sistematika penulisan laporan tugas akhir yang akan dibuat:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang deskripsi umum laporan yang meliputi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar pembelajaran, perkembangan bahasa, perilaku siswa kelas VII multimedia interaktif, quiz dan perancangan system, *unity*, *Unified Modelling Language* (UML), penelitian terkait dan aplikasi pembandingan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi berdasarkan metode pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisa kebutuhan data, kemudian melakukan perancangan terhadap desain yang di butuhkn aplikasi tersebut.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan implementasi, bentuk hasil dari aplikasi yang dirancang sebelumnya dan melakukan pengujian apakah aplikasi berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan yang telah di ambil dari penelitian yang telah dilakukan serta berisikan saran yang dapat membuat penelitian dapat dikembangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Aplikasi

Aplikasi ialah suatu program yang direka untuk menalankan suatu fungsi tertentu bagi pengguna atau aplikasi lain. Contoh aplikasi ialah web browser dan aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi lainnya yang mendukung (H & Sari, 2016).

2.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu dilembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan. Entah malam hari, siang hari, atau pagi hari. Namun dari semua itu tidak setiap orang mengetahui apa itu belajar. Seandainya dipertanyakan apa yang sedang dilakukan? Tentu jawabnya adalah “belajar”. Itu saja titik. Sebenarnya dari kata “belajar” itu ada pengertian yang tersimpan di dalamnya dan dari kata itulah yang perlu dimengerti dan dihayati, sehingga tidak melahirkan pemahaman yang keliru tentang masalah belajar. Menurut beberapa pendapat terdapat tentang pengerti belajar: (Djamarah, 2010).

Menurut James O. Whittaker, misalnya merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulku diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut Cronbach berpendapat bahwa belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Howard L. Kingskey mengatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui peraktek atau latihan.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

psikomotor. Belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, belajar dapat dilakukan melalui melihat, mendengar, membaca, menyentuh, membaui, bergerak, berbicara, bertindak, berintegrasi, merefleksi dan bahkan dengan bermain. Belajar juga bisa dilakukan di setiap waktu, baik pagi, siang, sore, maupun malam. Pendek kata, kapan saja dan dimana saja manusia dapat belajar (Darmadi, 2017).

2.3 Kurikulum 2013

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) mengenai kurikulum menegaskan bahwa pengaturan mengenai tujuan dan seperangkat rencana, isi, serta bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam proses penyelenggaraan kegiatan pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 ialah peningkatan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang sudah dibangun pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan secara terpadu.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya (Mulyasa, 2013). Melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi kita berharap bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai jual yang bisa ditawarkan kepada bangsa lain didunia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014. Kurikulum ini merupakan pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya, baik kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 maupun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tahun 2006. Hanya saja yang menjadi titik tekan pada kurikulum 2013 ini adalah adanya peningkatan dan keseimbangan soft skill dan hard skill yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kemudian, kedudukan kompetensi yang semula diturunkan dari mata pelajaran berubah menjadi mata pelajaran dikembangkan dari kompetensi. Selain itu pembelajaran lebih bersifat tematik integrative dalam semua mata pelajaran. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum yang dikembangkan untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan soft skills dan hard skill yang berupa sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Kosasih, 2014).

2.3.1 Metode Pembelajaran Kurikulum 2013

Ada beberapa model atau metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan tentunya dapat dijadikan acuan pada proses pembelajaran di kelas untuk Kurikulum 2013, antara lain sebagai berikut (Kurniasih, 2014):

1. Metode Pembelajaran Kolaborasi

Strategi pembelajaran kolaborasi ini atau *collaboration learning* merupakan strategi yang menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil dan memberinya tugas di mana mereka saling membantu untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan kelompok. Dan dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian sangat membantu siswa dalam mewujudkan belajar kolaboratif.

2. Metode Pembelajaran Individual

Metode pembelajaran individu atau *individual learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik secara mandiri untuk dapat berkembang dengan baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Metode Pembelajaran Teman Sebaya

Ada pendapat yang mengatakan seperti ini, “satu mata pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila seorang peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta didik lain”. Dengan mengajar teman sebaya *peer learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Dan tentunya dengan waktu yang bersamaan, ia menjadi narasumber bagi temannya.

4. Model Pembelajaran Sikap

Aktivitas belajar afektif atau *affective learning* membantu peserta didik untuk menguji perasaan, nilai, dan sikap-sikapnya.

5. Model Pembelajaran Bermain

Permainan (*game*) sangat berguna untuk membentuk kesan dramatis yang jarang peserta didik lupakan. Humor atau kejenakaan merupakan pintu pembuka simpul-simpul kreativitas, dengan latihan lucu, tertawa, tersenyum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peserta didik akan mudah menyerap pengetahuan yang diberikan. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar peserta didik.

6. Metode Pembelajaran Kelompok

Dengan model belajar kelompok atau bisa juga disebut dengan *cooperative learning* dapat digunakan pada setiap aktifitas belajar mengajar karena selain menghemat waktu juga efektif, bahkan jika metode yang diterapkan sangat memadai untuk perkembangan peserta didik. Metode yang dapat diterapkan antara lain proyek kelompok, diskusi terbuka, dan bermain peran.

7. Metode Pembelajaran Mandiri

Model pembelajaran mandiri (*independent learning*), peserta didik belajar atas dasar kemauan sendiri dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki dengan memfokuskan dan merefleksikan keinginan.

8. Model Pembelajaran Multimodel

Pembelajaran multimodel dilakukan dengan maksud akan mendapatkan hasil yang optimal dibandingkan dengan hanya satu model. Ada sekitar 42 strategi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini ialah modifikasi, proyek, interaktif, simulasi, partisipatif, elaboratif, magang (*cooperative study*), integratif, produksi, demonstrasi, imitasi, eksperiensial, kolaboratif.

2.3.2 Pengembangan Kurikulum 2013

a. Konsep Pengembangan Kurikulum 2013 (Kurniasih, 2014).

1. Konsep Kurikulum 2013 berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan praktik pendidikan, juga bervariasi sesuai dengan aliran atau teori pendidikan yang dianutnya. Pada dasarnya konsep Kurikulum 2013 sebenarnya dapat dianggap tidak membawa sesuatu yang baru. Konsep kurikulum baru ini dinilai sudah pernah muncul dalam kurikulum yang dulu pernah digunakan. Konsep Kurikulum 2013 tersebut antara lain:
2. Kurikulum sebagai substansi Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana kegiatan belajar bagi murid-murid di sekolah, atau sebagai suatu perangkat tujuan yang ingin dicapai. Kurikulum tertentu juga dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menunjukkan terhadap suatu dokumen yang berisi rumusan tentang tujuan, kegiatan belajar-mengajar, bahan ajar, jadwal dan evaluasi.

3. Kurikulum 2013 sebagai suatu system Sistem kurikulum merupakan bagian dari sistem persekolahan, sistem pendidikan, bahkan sistem masyarakat. Suatu sistem kurikulum mencakup struktur personalia, dan prosedur kerja bagaimana cara 43 menyusun suatu kurikulum, melaksanakan, mengevaluasi, dan menyempurnakannya. Hasil dari suatu sistem kurikulum ialah tersusunnya kurikulum tersebut, kemudian fungsi dari sistem kurikulum ialah bagaimana memelihara kurikulum agar tetap dinamis.
4. Kurikulum sebagai suatu bidang studi yaitu bidang studi kurikulum Ini merupakan bidang kajian para ahli kurikulum dan ahli pendidikan dan pengajaran. Tujuan dari kurikulum sebagai bidang studi ialah mengembangkan sistem tentang kurikulum dan ilmu kurikulum. Mereka yang mendalami kurikulum, mempelajari konsepkonsep dasar kurikulum. Konsep Kurikulum 2013 menekankan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui penilaian berbasis test dan portofolio saling melengkapi. Kurikulum baru tersebut akan diterapkan untuk seluruh lapisan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas maupun Kejuruan. Dan siswa untuk mata pelajaran sudah tidak banyak lagi menghafal, tapi lebih banyak kurikulum berbasis sains (Kurniasih, 2014).
- b. Perubahan yang ada dalam Kurikulum 2013
Adapun perubahan-perubahan yang ada dalam Kurikulum 2013 dari kurikulum sebelumnya antara lain sebagai berikut:
 1. Perubahan Standar Kompetensi Lulusan Penyempurnaan standar kompetensi lulusan memperhatikan pengembangan nilai, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu dengan fokus pada pencapaian kompetensi. Pada setiap jenjang pendidikan, rumusan empat kompetensi inti (penghayatan dan pengamalan agama, sikap, keterampilan, dan pengetahuan) menjadi landasan pengembangan kompetensi dasar pada setiap kelas.
 2. Perubahan Standar Isi Perubahan standar isi dari kurikulum sebelumnya yang mengembangkan kompetensi dari mata pelajaran menjadi fokus pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kompetensi yang dikembangkan menjadi mata pelajaran melalui pendekatan tematik-integratif (standar proses).

3. Perubahan Standar Proses Perubahan pada standar proses berarti perubahan strategi pembelajaran. Guru wajib merancang dan mengelola proses pembelajaran aktif yang menyenangkan. Siswa diberikan fasilitas untuk mengamati, mengolah, menanya, menyimpulkan, menyajikan dan mencipta.
4. Perubahan Standar Evaluasi Penilaian yang mengukur penilaian otentik yang mengukur kompetensi sikap, keterampilan, serta pengetahuan berdasarkan hasil dan proses. Sebelumnya ini penilaian hanya mengukur hasil kompetensi. Beberapa konsekuensi akibat dari perubahan substansi tersebut adalah:
 - a. Penambahan jumlah jam belajar di SD
Beberapa perubahan drastis ada dalam Kurikulum 2013, diantaranya waktu belajar ditambah, tetapi jumlah mata pelajaran dikurangi. Di tingkat SD, dari 10 mata pelajaran (mapel) menjadi 6 mapel, yaitu: Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Agama, Matematika, Sosial Budaya, dan Olahraga. Pelajaran IPA dan IPS ditiadakan, diintegrasikan ke mapel lain “Obyek kurikulum baru ini adalah fenomena alam, fenomena sosial dan budaya”.
 - b. Penambahan jumlah jam belajar di SMP adalah:
 1. Jumlah jam belajar siswa SMP berubah dari 32 jam per minggu menjadi 38 jam per minggu.
 2. Kalau belajar 5 hari, berarti setiap hari anak belajar 8 jam setiap hari. Jika perubahannya demikian, maka kemungkinan masalah yang akan muncul adalah anak-anak makin bosan berada di sekolah, jalan keluarnya guru harus mengajar dengan lebih menarik dan membuat suasana yang menyenangkan saat proses belajar mengajar berlangsung.
 - c. Penambahan jumlah jam pelajaran Agama
Adapun penambahan jumlah jam pelajaran Agama pada SD dan sederajat bertambah dari 2 jam per minggu menjadi 4 jam per minggu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jam pelajaran Agama di SMP bertambah dari 2 jam per minggu menjadi 3 jam per minggu.

- d. Jumlah mata pelajaran akan dikurang dengan jumlah jam belajar seperti di Firlandia, jumlah mata pelajaran tetap banyak tapi jumlah total jam pelajaran per minggu dibatasi. Kurikulum 2013 kurangi jumlah mata pelajaran tapi menambah jam pelajaran per minggu.
- e. Materi pelajaran IPA diintegrasikan dalam mapel Bahasa Indonesia.

2.4 Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Pertama

Bahasa adalah sebuah sarana yang efektif untuk menjalin komunikasi sosial. Tanpa bahasa, komunikasi tidak akan dapat dilakukan. Interaksi sosialpun tidak akan pernah terjadi. Karena tanpa bahasa, siapapun tidak akan dapat mengekspresikan diri untuk menyampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, benar apa yang dikatakan oleh Crow dan Crow (1987) bahwa bahasa adalah alat ekspresi bagi manusia. Via bahasalah manusia dapat mengorganisasikan bentuk-bentuk ekspresinya dalam kehidupan social di masyarakat. Bila siswa mempelajari bahasa berarti mereka mempelajari reaksi-reaksi tertentu, menyerap dan melahirkan pikiran-pikiran dan menjadi pengalaman orang lain sebagai bagian dari kehidupan mental mereka. Ketika bahasa digunakan oleh siswa sebagai alat komunikasi maka ada maksud-maksud tertentu yang ingin disampaikan. Bahasa hanya dimanfaatkan siswa untuk mengungkapkan pikiran- pikiran dan maksud tertentu, tetapi juga untuk membuka lapangan rohaniah ketaraf yang lebih tinggi dan utnuk mengembangkan fungsi-fungsi tanggapan, perasaan, fantasi, intelek dan kemauan. Setiap siswa memiliki potensi untuk berbahasa. Potensi kebahasaan itu akan tumbuh dan berkembang jika fungsi lingkungan diperankan dengan baik, jika tidak maka potensi itu akan bersifat “laten” (terpendam) selamanya. Tingkat perkembangan bahasa siswa ini berbeda- beda sesuai dengan apa yang didengar dan dikenalnya. Akan tetapi, kebanyakan pada tingkat awal siswa mengenal istilah kata benda dan kata kerja yang sederhana, seperti mama, ayah, rumah, tidur, menangis, makan, minum dan sebagainya. Pengusaan bahasa ini akan berkembang sejalan dengan perkembangan usia anak (Djamarah, 2010).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Bahasa Inggris atau yang disebut bahasa Asing yaitu, bahasa yang akan selalu merupakan bahasa kedua (B2) bagi seorang siswa, di samping itu penanaman bahasa asing itu juga bersifat politis, yaitu bahasa yang digunakan oleh bangsa lain. Maka bahasa Malaysia, bahasa Arab dan bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi bangsa Indonesia. Sebuah bahasa asing atau bahasa yang bukan milik suatu dapat menjadi bahasa kedua. Kalau dipelajari setelah menguasai bahasa utama seperti kebanyakan penutur India, di Malaysia dan Filipina, bisa juga menjadi bahasa negara kalau bahasa itu digunakan untuk menjalankan administrasi kenegaraan dan kegiatan kenegaraan lainnya. Sebuah bahasa asing apat juga menjadi bahasa pertama bagi seorang anak kalau anak itu tercerabut dari bumi negaranya dan menggunakan bahasa itu sejak bayi (Djamarah, 2010).

Perkembangan teknologi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) juga memiliki perkembangan pesat karena media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran yang merupakan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Rohaeti, Bernard, & Primandhika, 2019). Jenis multimedia dibedakan menjadi dua yaitu, multi media linier dan interaktif. Multimedia linier ialah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Dan sedangkan multimedia interaktif ialah suatu multimedia yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan alat pengontrol, sehingga dapat memudahkan kehendak pengguna (Vernakular, 2019).

II-8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis-jenis media dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya (Mukhtar L, 2013):

- Media visual/grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan untuk menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Beberapa contoh media grafis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta/globe dll.
- Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan), ataupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dikelompokkan kedalam media audio yaitu radio, alat perekam, piring hitam dan laboratorium bahasa.

Media Proyeksi diam (audio-visual) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, telivi, video, permainan (game) dan simulasi (Liu & Chu, 2010).

2.6 Multimedia

Secara etimologi multimedia terdiri dari dua kata yaitu "multi" berasal dari bahasa latin yang berarti banyak, bermacam-macam, dan "medium" yang berasal dari bahasa latin yang memiliki pengertian perantara, pengantar. Dalam *American Heritage Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi subjek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia. Dari definisi multimedia secara bahasa dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia adalah gabungan dari beberapa media (Hardan, 2010).

Multimedia dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Didunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai sarana media pengajaran, baik dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelas maupun secara sendiri-sendiri. Didunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning (Riana & Gafur, 2015).

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memang kita menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri. Jika salah satu komponen tidak ada, maka bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, itu namanya media campuran bukan multimedia. Jika tidak ada *link* yang menghadirkan sebuah struktur dan dimensi, maka namanya rak buku, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan kita memilih jalannya suatu tindakan itu namanya film, bukan multimedia. Dari beberapa definisi sebelumnya, maka multimedia ada yang *online* (internet) dan multimedia yang *offline* (tradisional) (Waziana et al., 2016).

2.6.1 Sejarah Multimedia

Istilah Multimedia berawal dari teater (*theater*), bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, *synthesized band*, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem Multimedia dimulai pada akhir 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual connection* (AVC) dan *video adapter card* bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia di pasaran (Wang, Tao, & Huet, 2014).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Citra visual dapat dimasukkan ke dalam sistem dari paket perangkat lunak yang menyatukan digital, dan dari kamera video, pita dan piringan video, dan *scanner* optik. Input audio dapat dimasukkan melalui mikrofon, pita kaset dan *compact disk* (Wang et al., 2014).

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk yang jauh lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi, dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau musik. Para pendukung multimedia menyatakan bahwa jika media berbagai indera ini dikombinasikan, efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Walau sebagian besar perhatian pada multimedia berfokus, berkaitan dengan output komputer, input pemakai dapat juga menjadi bagian dari teknologi. Beberapa system multimedia bersifat interaktif, memungkinkan pemakai memilih output dengan mouse atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan aplikasi itu. Output multimedia ini sekarang kita jumpai dimana-mana, antara lain di *cover* majalah, CD-ROM, video *game* dan *film* (Vernakular, 2019).

2.6.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Ciri khasnya, multimedia ini dilengkapi dengan beberapa navigasi yang disebut juga dengan *graphical user interface (GUI)*, baik berupa *icon* maupun *button*, *pop-up menu*, *scroll bar*, dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh *user* untuk sarana *browsing* ke berbagai jendela informasi dengan bantuan sarana *hyperlink*. Penerapan multimedia interaktif ini didapat pada multimedia pembelajaran serta aplikasi *game*. Multimedia interaktif tidak memiliki durasi karena lama penayangannya tergantung seberapa nama pengguna mem-*browsing* media ini (Subaeki & Ardiansyah, 2017).

2.6.3 Kelebihan dan Manfaat Multimedia

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gabungan antara pandangan suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Mohid, Ramli, Rahman, & Shahabudin, 2018).

Manfaat media pendidikan dalam proses belajar antara lain sebagai peletakkan dasar-dasar yang kongkrit dalam berfikir untuk mengurangi 'verbalisme', memperbesar minat siswa, membuat pelajaran lebih menyenangkan sehingga berdampak kepada hasil pembelajaran yang lebih memuaskan. Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga karakteristik (Mohid et al., 2018).

Multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misal jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, maka multimedia digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas. Multimedia dengan jenis ini dinamakan juga dengan 'presentasi pembelajaran. Materi yang ditayangkan tidak terlalu kompleks dan hanya menampilkan beberapa item yang dianggap penting, baik teks, gambar, video maupun animasi. Latihan dan tes kurang cocok diletakkan pada presentasi pembelajaran ini, kecuali bersifat *quiz* guna membangun suasana kelas agar lebih dinamis. Multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut *CBL (Computer Based Learning)* dalam paket multimedia. Artinya seluruh fasilitas bagi pembelajaran, termasuk latihan, *feedback* dan tes yang mendukung tujuan pembelajaran disediakan di dalam paket.

Multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini. Paket semacam ini sering disebut *CBL (Computer Based Learning)*.

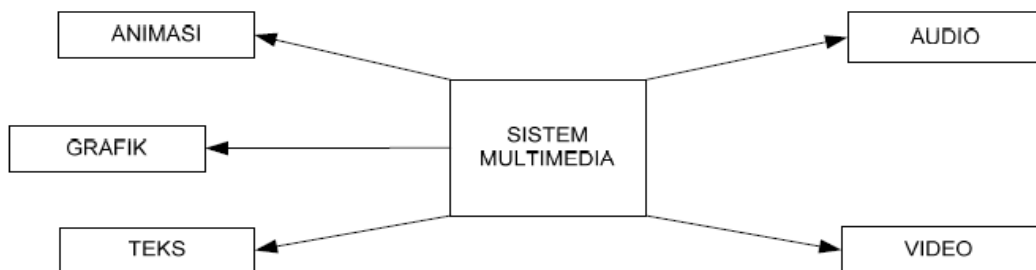
2.6.4 Komponen Multimedia

Dalam definisinya Multimedia harus terkandung empat komponen penting pada Multimedia, yaitu (Impo, 2011):

1. Mempunyai perangkat komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan apa yang didengar.
2. Mempunyai *link* yang menghubungkan antar informasi.
3. Mempunyai navigasi yang memandu dan menjelajah jaringan informasi yang saling berhubungan.
4. Menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi.

2.5.5 Elemen Multimedia

Elemen multimedia terbagi menjadi (Informatika et al., 2010):



Gambar II.1 Elemen-Elemen Multimedia

Teks

Teks adalah elemen multimedia yang menitikberatkan penggunaan mata sebagai alat untuk menangkap informasi. Teks merupakan jenis penyampaian data yang paling umum dan paling sederhana karena hanya membutuhkan sedikit ruang pada media penyimpanan dibandingkan gambar dan film. Tipe data teks dapat dibuat *field-field* dalam sebuah *database* sehingga dapat diindeks, dicari dan diurutkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Suara (audio)

Ada dua fungsi pengembangan suara dalam multimedia yakni fungsi penjelasan (*eksplanation*) adalah fungsi suara sebagai media untuk menjelaskan materi atau bahan ajar yang hendak disampaikan melalui multimedia. Sedangkan fungsi efek suara (*sound efek*) adalah sebagai bahan untuk mempercantik penampilan multimedia itu sendiri, misalnya unsur musik dan efek-efek lainnya.

3. Animasi

Animasi adalah suatu perkumpulan pergerakan yang dilakukan secara berurutan dari suatu rangkaian *frame-frame*. Animasi pada multimedia biasanya terdiri dari gambar atau image. Karena foto yang ditampilkan berurutan dengan cepat, sehingga menimbulkan kesan bahwa gambar-gambar yang ditampilkan bergerak.

4. Grafik

Grafik merupakan elemen multimedia yang tampil sebagai sebuah ilustrasi yang jelas dan tegas dalam mempresentasikan informasi. Secara umum grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Gambar memiliki peranan yang sangat penting dalam multimedia karena image mampu mewakili ribuan kata dan merupakan jembatan keanekaragaman bahasa yang ada di dunia ini.

5. Video

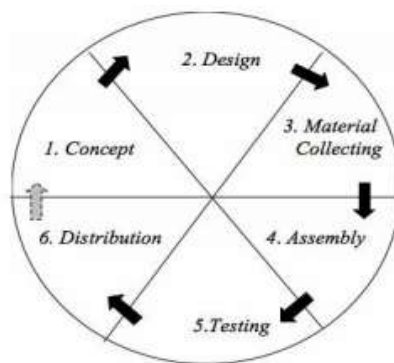
Video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Video juga sebagai elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

2.5.6 Metode Pengembangan Multimedia

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model pengembangan MDLC memiliki beberapa kelebihan yakni sama dengan *waterfall* sehingga mudah dimengerti dan cocok digunakan oleh pengembang kecil (Binanto, 2014). Pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar di bawah ini:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II.2 Metode Pengembangan Multimedia

Adapun tahap-tahapnya akan dijelaskan sebagai berikut (Hardan, 2010):

A. *Concept* (Konsep)

Tahap concept merupakan tahap penentuan tujuan, termasuk identifikasi user, macam aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum (Rachmadtullah, Zulela, & Syarif Sumantri, 2019). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target dan lain-lain. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini, yaitu:

1. Menentukan tujuan. Pada tahap ini ditentukan tujuan dari aplikasi berbasis multimedia serta user yang menggunakannya. Tujuan dan user berpengaruh pada nuansa multimedia.
2. Memahami karakteristik pengguna. Tingkat kemampuan user sangat mempengaruhi pembuatan design aplikasi multimedia. Dengan demikian multimedia dapat dikatakan komunikatif.

B. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly tidak diperlukan lagi keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap perencanaan. Authoring sistem bermanfaat pada saat perancangan dan dengan mudah menempatkan parameter kedalam sistem seperti yang telah ditentukan. Bentuk authoring yang sering digunakan dalam pengembangan multimedia adalah outlining, storyboarding, flowcharting,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

modelling dan scripting. Perancangan multimedia yang digunakan pada aplikasi ini ada 2 macam yaitu (Wibowo & Fuada, 2016):

1. Design berbasis multimedia, metode design ini dikembangkan dari metode perancangan pembuatan film dengan menggunakan storyboard. Dalam perkembangannya multimedia memerlukan aspek interaktif, sehingga dilengkapi dengan flowchart view.

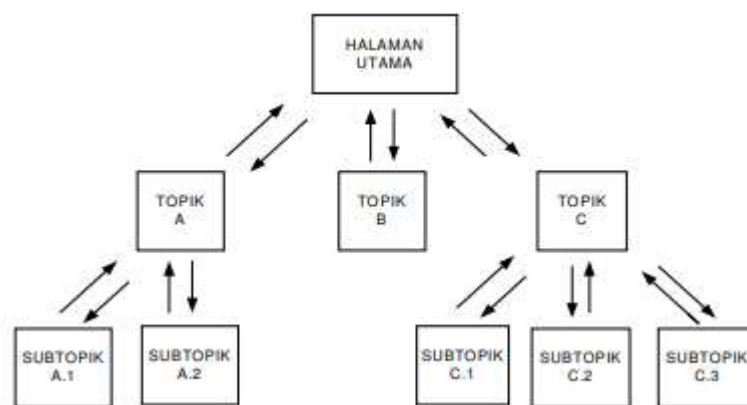
- Storyboard* merupakan visual test yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan. Bagi designer multimedia, *storyboard* merupakan pedoman dari aliran pekerjaan yang harus dilakukan. *Storyboard* merupakan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan link ke *scene* yang lain.
- Flowchart* disebut juga diagram tampilan adalah diagram yang memberikan gambaran alir dari satu *scene* ke *scene* lainnya.
- Design* struktur navigasi Metode ini memberikan gambaran link dari halaman satu ke halaman yang lainnya. Struktur navigasi digunakan pada multimedia non-linier dan diadaptasi dari *design* web. Terdapat beberapa struktur navigasi dasar, seperti Linier Navigation Model, Struktur Navigasi Hierarchical model, *Spoke and Hub* Model dan Full web model. Designer harus mengenal dengan baik karena setiap model memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda. Menurut Sutopo, struktur Navigasi Hierarchical model diadaptasi dari topdown model. Konsep navigasi ini dimulai dari satu node yang menjadi halaman utama atau halaman awal. Dari halaman tersebut dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman level 1, dari tiap halaman level 1 dapat dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi. Hal ini seperti struktur organisasi dalam perusahaan. Hirarki model ini baik bagi aplikasi untuk menemukan lokasi halaman dengan mudah. Untuk menggambarkan model tersebut, dapat digunakan ilustrasi dengan tree.

Design struktur navigasi Metode ini memberikan gambaran link dari halaman satu ke halaman yang lainnya. Struktur navigasi digunakan pada multimedia non-linier dan diadaptasi dari *design* web. Terdapat beberapa struktur navigasi dasar, seperti Linier Navigation Model, Struktur Navigasi Hierarchical model, *Spoke and Hub* Model dan Full web model. Designer harus mengenal dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik karena setiap model memberikan solusi untuk kebutuhan yang berbeda. Struktur Navigasi Hierarchical model diadaptasi dari topdown model. Konsep navigasi ini dimulai dari satu node yang menjadi halaman utama atau halaman awal. Dari halaman tersebut dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman level 1, dari tiap halaman level 1 dapat dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi. Hal ini seperti struktur organisasi dalam perusahaan. Hirarki model ini baik bagi aplikasi untuk menemukan lokasi halaman dengan mudah. Untuk menggambarkan model tersebut, dapat digunakan ilustrasi dengan tree.



Gambar II.3 Struktur Navigasi Hierarchical model

C. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Material collecting atau pengumpulan bahan dapat dikerjakan paralel dengan tahap *assembly*. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti clipart, image, animasi, audio dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap selanjutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti library, bahan yang sudah ada pada pihak lain atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak lain.

D. Assembly (Implementasi)

Tahap *assembly* atau tahap implementasi merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat dan sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah menghasilkan tujuan yang diinginkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. *Testing* (Pengujian)

Dalam tahap ini tidak hanya menguji desain yang digunakan namun menguji semua sistem yang telah ditetapkan, seperti tidak ada kesalahan, image yang salah, pengujian sistem seperti penyimpanan data dan lain-lain.

F. *Distribution* (Distribusi)

Tahap distribusi merupakan tahap dimana dilakukan evaluasi terhadap suatu produk multimedia. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

2.7 Multimedia Pembelajaran

Penggunaan pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, *grafik*, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan mengabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia (melibatkan teks, grafik, foto, video, suara, animasi ataupun simulasi) yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan belajar, sehingga secara sengaja proses pembelajaran terjadi, bertujuan, dan terkendali (Hardan, 2010).

2.7.1 Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan kegunaannya multimedia pembelajaran ada 2 macam yaitu (Mayangsari, 2011):

Multimedia presentasi pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru/dosen dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru/dosen secara keseluruhan.

Multimedia pembelajaran mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri adalah software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa/mahasiswa secara mandiri tanpa bantuan guru/dosen.

Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan explicit knowledge dan tacit knowledge, mengandung fitur assemen untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7.2 Kategori Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran terbagi menjadi dua kategori, yaitu (Mayangsari, 2011):

1. Multimedia Linier

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

2. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game. Tetapi jika menggunakan satu komputer untuk satu orang, maka diperlukan kontrol dengan keyboard, mouse atau alat input lainnya. Hal ini disebut dengan multimedia interaktif.

Interaktif adalah adanya hubungan timbal balik antara dua belah pihak, jika salah satu pihak memberi suatu aksi, maka pihak lain akan memberikan reaksi, sehingga terjadi suatu komunikasi dua arah. Hubungan interaktif yang terjadi antara pengguna dengan komputer yaitu seperti pengguna dapat berinteraksi dan melakukan kontrol pada komputer dengan memilih apa yang dibutuhkan oleh pengguna selanjutnya.

2.8 Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan apa tidak.

Ada dua macam bentuk pengujian cobaan media yang kita kenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan efesiensi bahan-bahan pembelajaran (termaksud kedalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien (Intansari, 2013).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan orang lain atau anda sendiri, akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang dibuat itu patut digunakan dalam situasi-situasi yang dilaporkan. Jenis evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif. Dalam pengembangan media sering menitikberatkan pada kegiatan evaluasi formatif. Melalui evaluasi ini diharapkan pengembangan media tidak hanya dianalisis secara teoritis, tetapi benar-benar telah dibuktikan dilapangan.

Prosedur atau tahapan evaluasi media terkait dengan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengevaluasi media yang telah dibuat. Langkah atau tahapan evaluasi media terdiri dari: (Mukhtar Latif Z. R., 2013)

1. Evaluasi Satu Lawan Satu (*One To One*)

Evaluasi media ini dilaksanakan dengan memilih dua orang atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat, sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri. Kedua orang yang dipilih tersebut satu diantaranya mempunyai kemampuan diatas rata-rata, dan yang satunya lagi dibawah rata-rata.

2. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa yang terpilih tersebut hendaknya dapat mewakili populasi. Usahakan siswa yang dipilih terdiri dari siswa yang kurang pandai, sedang dan yang pandai, terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan yang terdiri dari berbagai latar belakang.

3. Evaluasi Lapangan (*Field Evaluation*)

Evaluasi ini merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif. Untuk itu diusahakan situasi yang mirip dengan situasi yang sebenarnya. Dalam pelaksanaannya dipilih 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik yang meliputi tingkat kepandaian kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan sebagainya sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

2.9 Game

Game merupakan kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang atau pembelajaran (Saputri, Rukayah, &

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indriayu, 2018). Game atau permainan adalah aturan tertentu yang dapat dimainkan sehingga hasil yang didapat ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing atau bersenang-senang. Macam-macam game, antara lain (Huda, 2013):

a. Aksi

Game ini merupakan genre yang paling populer. Game jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain. Pada game FPS (First Person Shooter) diperlukan kecepatan berpikir. Game ini dibuat seolah-olah pemain yang berada dalam suasana tersebut.

b. Petualangan

permainan ini memadukan permainan aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai.

c. Simulasi, Konstruksi dan Manajemen

Pemain dalam game ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

d. Role Playing Games (RPG)

Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level game, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya.

e. Strategi

Permainan ini menitik beratkan pada kemampuan berpikir dan organisasi. permainan strategi dibedakan menjadi dua, yaitu *Real Time Strategy* dan *Turn Based Strategy*. Jika real time strategi mengharuskan pemain membuat keputusan dan secara bersamaan pihak lawan juga beraksi hingga menimbulkan serangkaian kejadian dalam waktu yang sebenarnya, sedangkan turn based strategi pemain bergantian menjalankan taktiknya. Saat pemain mengambil langkah, pihak lawan menunggu. Demikian juga sebaliknya.

f. Permainan Kata

Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. Word Game umumnya digunakan sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga.

Puzzle

Genre puzzle menyajikan teka-teki, mengenal huruf, gambar, menyusun balok, perhitungan matematika dan menyamakan warna bola.

2.10 Unity

Unity merupakan perangkat lunak untuk pengembangan game *multiplatform*. Editor pada Unity dibuat dengan *user interface* yang sederhana dan mudah dipahami oleh *game developer* pemula sekalipun. Grafis pada unity dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk OpenGL dan DirectX. Unity mendukung semua format file, terutamanya format umum. Unity cocok dengan versi 64-bit. Dapat beroperasi pada Mac OS X dan Windows dan dapat menghasilkan *game* untuk Mac, Windows, Wii, iPhone, iPad maupun Android.

Unity merupakan salah satu *game engine* paling terkemuka dewasa ini, *game engine* adalah alat yang berada dibalik layar sebuah aplikasi atau game dari artwork sampai perhitungan matematika dan rendering. Unity adalah sebuah *software development* yang terintegrasi untuk menciptakan *video game* atau konten lainnya seperti visualisasi arsitektur atau real-time animasi baik yang bernuansa 2D maupun 3D. Unity dapat digunakan pada microsoft Windows dan Mac OS X. Permainan yang dihasilkan dapat dijalankan secara *multiplatform*. Unity juga dapat menghasilkan permainan untuk browser dengan menggunakan *plugin Unity Web Player*.

Bahasa pemrograman utama Unity adalah C# dengan IDE Mono Develop. Unity Technology yang merupakan pengembang resmi Unity juga menyediakan *asset store*. *Asset store* terdiri dari berbagai konten, *model*, *prefab*, *script*, *sound* dan kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembangunan sebuah permainan. Editor Unity dapat menyimpan metadata. Editor Unity dapat diperbaharui dengan sesegera mungkin seperti file yang telah dimodifikasi. Server aset Unity juga berjalan pada Mac, Windows, Linux dan juga berjalan pada PostgreSQL, database server opensource (Ericksoon, Kuswardayan, & Suciati, 2016).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.11 Android

Sebelum *smartphone* atau ponsel pintar beredar di pasaran pada tahun 2000, sebuah perusahaan bernama Android diakuisi Google. Perusahaan Android adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan sistem operasi dan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* (Istiyanto, 2013).

Android pertama kali dimunculkan pada tahun 2008. Namun perjalanan panjang *Android* sendiri jauh sebelum itu. Sekitar tahun 2004, Andrew Rubin atau biasa dikenal Andy Rubin menginkubasi *Android* bersama perusahaan modal *Redpoint Ventures*. *Android* berawal dari satu ide sederhana, sediakan *platform mobile* yang tangguh dan terbuka sehingga bisa mendorong inovasi lebih cepat demi keuntungan pelanggan (Safaat, 2014). Secara garis besar arsitektur android dijelaskan sebagai berikut:

1. *Applications dan Widgets Applications dan Widgets* ialah layer dimana berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya *download* aplikasi dijalankan kemudian dilakukan instalasi dan jalankan aplikasi tersebut.
2. *Applications frameworks* ialah *layer* dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan/pembuatan aplikasi yang akan dijalankan di sistem operasi *Android*, karena pada *layer* inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti *content provider* yang berupa sms dan panggilan telepon.
3. *Libraries* ialah *layer* dimana fitur-fitur *Android* berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses *libraries* untuk menjalankan aplikasinya. Berjalan diatas kernel, Layer ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti *Libc* dan *SSL*.
4. *Android Run Time Layer* yang menggunakan Implementasi Linux yang dapat dijalankan dimana saja.

2.12 Unified Modelling Language (UML)

Pemodelan yaitu bentuk pemetaan dengan aturan tertentu sebagai deskripsi dari realita yang sederhana. UML (*Unified Modeling Language*) adalah alat bantu untuk pemodelan, pengertian UML ialah sistem yang berbentuk diagram serta teks-teks pendukung dalam bahasa visual sebagai komunikasi dan pemodelan (Rossa, A 2013).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:




- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.12.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram ialah fitur-fitur sistem berguna bagi actor dan menjelaskan sistem apa saja yang bisa dilakukan melalui pemodelan. *Use Case* tidak membahas pengimplementasian sistem atau alur kerja. *Use case* berfungsi sebagai penjelasan lingkungannya sehingga dapat dijelaskan melalui *Use Case* (Fikry, Yusra, & Afrianty, 2015).




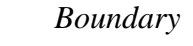
Tabel II.1 Simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	Aktor 	Aktor adalah seseorang yang dapat berinteraksi dengan sistem.
2	Use Case 	<i>Use Case</i> adalah urutan hasil transaksi yang ditampilkan oleh sistem yang dapat menghasilkan hasil yang terukur oleh suatu aktor.
3	Asosiasi 	Asosiasi adalah menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain.

2.12.2 Sequence Diagram




Sequence Diagram yaitu sebuah objek dalam urutan waktu yang menggambarkan interaksi. Fungsi dari *sequence diagram* adalah untuk eksekusi sistem antara objek yang terdapat pada sebuah titik yang dikirim melalui rangkaian pesan. Simbol dari *sequence diagram* digambarkan dengan segi empat yang terdapat objek yang digaris bawahi. (Tohari, 2014).

Tabel II.2 Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	Aktor 	Aktor adalah seseorang yang dapat berinteraksi dengan sistem.
2	Lifeline 	Elemen antarmuka yang saling berinteraksi.
3	Message 	Spesifikasi dari komunikasi tentang aktifitas yang terjadi antar objek yang memuat informasi.
4	Boundary 	Menjelaskan sebuah gambaran dari form.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

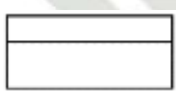


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		
5	<i>Control</i> 	Menjelaskan antara tabel dan boundary.
6	<i>Entity</i> 	Menjelaskan relasi akaktivitas yang akan dilakukan.

2.12.3 Class Diagram

Class Diagram merupakan sistem yang mendefinisikan kelas-kelas yang akan dibuat oleh sistem. Ada beberapa metode dan atribut didalam *class*. Atribut yaitu beberapa variabel yang terdapat suatu kelas, sedangkan metode ialah sebuah fungsi-fungsi yang dimiliki suatu kelas. (Fikry, Yusra, & Afrianty, 2015).

Tabel II.3 Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	<i>Class</i> 	Atribut yang menggambarkan suatu objek.
2	Asosiasi 	Hubungan dari objek yang satu dengan objek lain.
3	<i>Ternary Association</i> 	Cara untuk mencengah asosiasi lebih dari 2 objek.

2.12.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah aliran dari sebuah proses bisnis atau aliran dari sebuah sistem. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan sebuah alur kerja dari sistem yang tidak dilakukan oleh aktor.




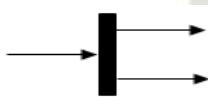
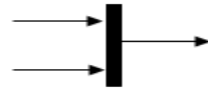

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel II.4 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1	<p><i>Start State</i></p> 	Sebuah perubahan keadaan objek dari kondisi awal.
2	<p><i>End State</i></p> 	Sebuah event yang menggambarkan ketika suatu objek memberi respon.
3	<p><i>State</i></p> 	State/activities menjelaskan keadaan dari suatu entitas.
4	<p>Percabangan</p> 	Sebuah pemisah dari aliran konkuren dengan sebuah aliran tunggal.
5	<p>Penggabungan</p> 	Aliran konkuren yang menggabungkan beberapa aliran tunggal.
6	<p><i>Decision</i></p> 	Logika konkuren yang memiliki dua cabang aliran konkuren.

2.13 Penelitian Terkait

Penelitian terkait pada pembangunan aplikasi terdapat pada tabel 2.5 berikut:

Tabel II.5 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Hasil
1.	Muhammad Ahmad Jumasa, Herman Dwi Surjono	Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk pembelajaran teks recount di mtsn II yogyakarta	2016	Pemanfaatan program multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk pembelajaran teks recount efektif hasilnya apa-bila guru menggunakannya dengan cara yang tepat. Guru dapat memanfaatkan produk multimedia pembelajaran ini setelah guru menerangkan materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

				teks recount di kelas. Produk ini hanya berfungsi sebagai sumber belajar pelengkap dan bukan sebagai pengganti peran guru.
	Herman Dwi Surjono, Heni Rita Susila	Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa inggris untuk SMK	2013	Multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk SMK dikembangkan dengan menggunakan program komputer Macromedia Flash 8. Penggunaan media pembelajaran CD interaktif bahasa Inggris dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari aspek afektif maupun aspek kognitif. Aspek afektif dilihat berdasarkan hasil observasi selama proses uji coba, yaitu siswa terlihat senang, termotivasi, antusias dan semangat selama mengikuti pembelajaran dengan media komputer. Respon siswa selama proses pembelajaran tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa dari aspek kognitif yaitu meningkatnya hasil belajar, yang terbukti dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM (dari 10% saat pre-test menjadi 70% saat post-test).
	Siti Maesaroh, Nur Malkiah	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar	2015	Pembelajaran yang dilakukan di SDN Negeri Jati 6 masih bersifat manual, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan huruf dalam bahasa inggris.
	Siinggih Subiyantoro, Sri Mulyani	Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	2017	perbaikan proses pembelajaran, salah satunya adalah optimalisasi media pembelajaran, dalam hal ini multimedia interaktif dikolaborasikan dengan media lain seperti lagu dan video.
	Erma Riana, Abdul Gafur	Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran	2015	Produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran ditinjau dari aspek pembel-ajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa Smp/Mts		memperoleh nilai rata-rata 4,60 dengan kategori sangat baik. Aspek isi memperoleh nilai rata-rata 4,64 dengan kategori sangat baik. Aspek tampilan media dan aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata masing-masing 4,0 dengan kategori baik.
6.	Suryanti Galuh Pravitasar, Muhammad Lutfi Yulianto	Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di Sdn 3 Tarubasan Klaten)	2019	Multimedia interaktif tersebut dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan ketuntasan dan pemahaman para siswa kelas III SDN 3 Tarubasan.
7.	Winia Waziana, Leni Anggraeni, Nur Laela Sari	Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia	2016	Siswa merasa tertarik sehingga timbul minat belajar yang lebih baik. Kemudian melalui penerapan aplikasi ini dapat memahami materi pelajaran bahasa inggris. Setelah itu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi. Selanjutnya kondisi yang diharapkan saat ini siswa merasa lebih mudah memahami materi bahasa inggris dasar.
8.	Dede Wiharto, Drs.Siswo Harsono, M.Hum	Learning English Through American Folklore Using Interactive Website For Junior High School Students	2013	Desain materi situs web interaktif ini sukses dan situs web interaktif ini diterima untuk siswa SMP sebagai media untuk belajar bahasa Inggris.
9.	Beki Subaeki, Dicky Ardiansyah	Implementasi Algoritma Fisher - Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris	2017	Dari segi Multimedia, aplikasi ini sudah memenuhi unsur multimedia sebagai Content Production (teks, audio, graphics, animation, video dan interactivity). Namun untuk segi materi Bahasa Inggris, perlu dilengkapi menjadi English Grammar dan tidak sebatas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10.	Linda Kartika Sari, Dimas Sasongko	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II	2013	Dengan adanya media pembelajaran bahasa inggris, maka metode pembelajaran guru bahasa inggris di Sekolah Dasar Negeri Sragen 12 menjadi lebih menarik karena didukung dengan adanya media pembelajaran.
11.	Siti Aminah	Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram	2018	Dengan adanya pembuatan multimedia pembelajaran Bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaram berbasis multimedia menggunakan adobe cs 6, sangat mungkin diperoleh multimedia pembelajaran yang modern dan menarik.
12.	Nazruddin Sfaat H, Oktariani Sari	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kinect	2016	Direkomendasikan sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis Kinect yang dapat melibatkan anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan materi dan suasana yang interaktif karena melibatkan gerakan sehingga anak dapat berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Terjadinya peningkatan pemahaman terhadap materi dan waktu tercepat dalam pengerjaan latihan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata latihan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran dengan nilai rata-rata latihan sebelum menggunakan aplikasi pembelajaran.

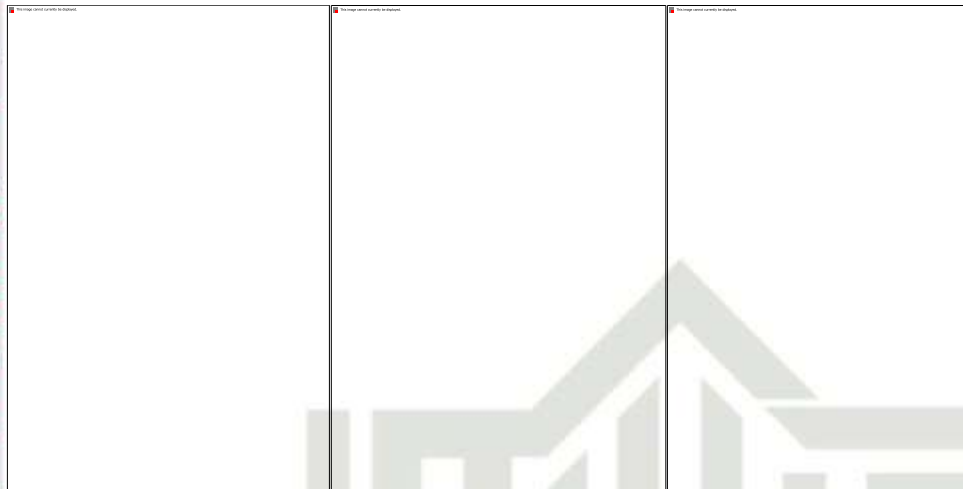
2.14 Aplikasi Perbandingan

Aplikasi perbandingan merupakan aplikasi yang dijadikan contoh dalam penelitian, berikut merupakan aplikasi perbandingan yang digunakan sebagai contoh dalam penelitian ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.14.1 Belajar Bahasa Inggris



Gambar II.4 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris

Pada aplikasi belajar Bahasa Inggris ini terdapat tiga pilihan menu pada halaman utamanya yaitu grammar tenses, kosa kata dan part of speech. Jika memilih grammar tenses, maka akan menampilkan tampilan pembelajaran tentang peraturan atau struktur kata yang biasa digunakan dalam membentuk suatu kalimat sempurna dalam Bahasa Inggris. Kemudian, jika pengguna memilih menu kosa kata maka akan menampilkan daftar kosa kata yang biasa digunakan sehari-hari. Selanjutnya, jika pengguna memilih menu part of speech maka akan menampilkan daftar bentuk atau bagian-bagian mendasar dari kalimat Bahasa Inggris. Yang membedakan dengan aplikasi yang akan penulis buat, penulis akan menambahkan gambar-gambar yang menarik serta game quiz dan video animasi 2D (dua dimensi). Pada game quiz terdiri dari 8 mode yaitu *single player*, *hotseat 2 – 8 players*, *true or false*, *guess the picture*, *category wheel challenge*, *math quiz*, *category grid* dan *sound quiz*.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.14.2 Belajar Bahasa Inggris Sehari hari



Gambar II.5 Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Sehari-hari

Pada aplikasi Belajar Bahasa Inggris Sehari-hari ini terdapat enam pilihan menu pada halaman utamanya yaitu Bahasa Inggris Sehari-hari, English Tenses, English Conversation, English Grammar, English Phrases dan English Dialogue. Jika memilih Bahasa Inggris Sehari-hari, maka akan menampilkan menu hafalan kosa kata dan dialog yang biasa digunakan sehari-hari. Kemudian, jika pengguna memilih menu English Tenses akan menampilkan tenses atau bias juga disebut dengan kategori tata Bahasa yang menekankan pada penggunaan kata kerja. Selanjutnya, jika pengguna memilih menu English Conversation maka akan menampilkan contoh-contoh percakapan yang biasa digunakan. Setelah itu, jika pengguna memilih menu English Grammar maka akan menampilkan tampilan pembelajaran tentang peraturan atau struktur kata yang bias digunakan dalam membentuk suatu kalimat sempurna dalam Bahasa Inggris. Bila mana pengguna memilih menu English Phrases maka akan menampilkan bentuk-bentuk kelompok kata. Dan jika pengguna memilih menu English Dialogue maka akan menampilkan tampilan kalimat atau kata yang digunakan untuk percakapan dalam Bahasa Inggris. Yang membedakan dengan aplikasi yang akan penulis buat, penulis akan menambahkan game quiz dan video animasi 2D (dua dimensi). Pada game quiz terdiri dari 8 mode yaitu *single player*, *hotseat 2 – 8 players*, *true or false*, *guess the picture*, *category wheel challenge*, *math quiz*, *category grid* dan *sound quiz*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

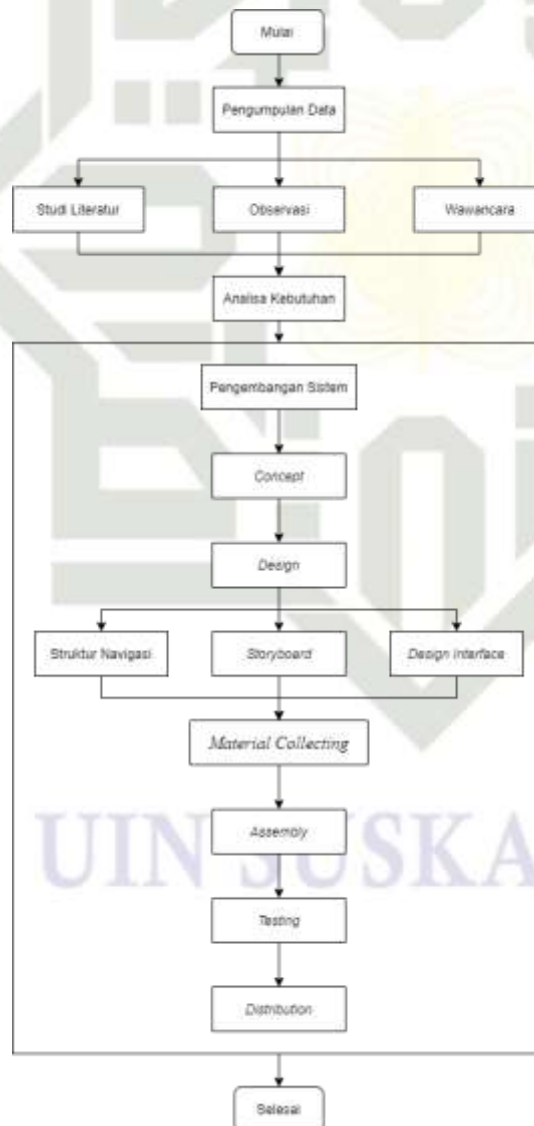
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Tujuan dari metodologi penelitian ini agar penelitian yang dibuat sesuai dengan tujuan dari penelitian itu sendiri. Pada penelitian Tugas Akhir ini terdapat beberapa tahapan penelitian yang akan dilakukan seperti yang akan dilakukan seperti gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar III.1 Metodologi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data pada penelitian ini melalui studi literatur, observasi dan wawancara.

3.2.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi teori-teori dan penelitian terkait yang sesuai dengan kasus atau permasalahan dalam pembuatan sistem ini. Referensi didapat buku, jurnal dan artikel laporan penelitian.

3.2.2 Observasi

Observasi atau pengamatan langsung merupakan suatu metode dengan pengumpulan data dengan menggunakan indera penglihatan atau melihat dan mengidentifikasi permasalahan. Pada observasi ini, peneliti mengadakan peninjauan dan penelitian langsung pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir-Riau untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar dengan metode “bermain sambil belajar” serta aplikasi yang diperlukan dalam mengembangkan Aplikasi Pembelajaran sebagai Alat Bantu Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas VII SMP. Di mana observasi ini dilakukan langsung di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir – Riau.

Selain melakukan pengamatan di dalam kelas, disebarkan juga kuesioner untuk para pengajar dan orang tua siswa dan dilakukan wawancara terhadap para pengajar serta pihak sekolah. Permasalahan yang ada pada sistem didefinisikan sebagai persyaratan untuk kebutuhan pengguna. Analisis kebutuhan sistem dilakukan dengan metode wawancara dan penyebaran kuesioner. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan meliputi kebutuhan sistem yang dilihat dari sudut pandang pembimbing (guru di sekolah dan orang tua di Peneliti melakukan pengamatan langsung pada SMPN Satu Atap Sungai Teritip JL. Masdi RT.01.RW05 Dusun Permai Bakau Lurus Desa Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir-Riau Kode Pos 29255 pada tanggal 02 – 11 Januari 2020. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, peneliti menganalisis hasil yang ada sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan aplikasi pembelajaran sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

alat bantu belajar bahasa Inggris untuk siswa kelas VII (tujuh) Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir-Riau.

3.2.3 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Soekirman, 2014). Peneliti melakukan wawancara kepada guru bahasa Inggris Ibu Rismawati, S.Pd, SMP Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir-Riau. Peneliti mewawancarai guru bahasa Inggris yang memahami mengenai penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk meminta masukan dan saran berkaitan dengan penyusunan materi pengajaran bahasa Inggris sesuai dengan kaidah-kaidah pengajaran, mengetahui apakah materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada tahun pengajaran 2019/2020, mengetahui bagaimana menyusun materi perangkat pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yang akan menggunakan aplikasi pembelajaran dan guru yang menggunakan perangkat ajar untuk mengetahui apakah perangkat ajar yang dibuat dapat membantu guru dalam mengajar. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur.

3.3 Pengembangan Sistem

Pada tahap pengembangan pada aplikasi ini, disesuaikan dengan tahap-tahap pengembangan multimedia yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Pengembangan sistem pada aplikasi ini terdiri atas 6 tahap yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*.

3.3.1 Konsep (Concept)

Tahap concept merupakan tahap penentuan tujuan dan identifikasi user. Adapun tujuan yang akan dicapai pada sistem ini adalah membangun suatu aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris sebagai tambahan materi yang dapat membantu memudahkan pemahaman siswa khususnya siswa kelas VII SMPN Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir - Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3.2 Perancangan (*Design*)

Tahap *design* adalah membuat rincian sistem yang merupakan hasil dari analisa menjadi bentuk perancangan agar dimengerti oleh pengguna. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan lagi keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap perencanaan. Perancangan atau *design* perangkat lunak yang dilakukan adalah:

1. *Storyboard*, yaitu melakukan visualisasi teks yang mendiskripsikan *scene*, mencantumkan semua objek multimedia dan me-link-an ke *scene* lain.
2. Struktur navigasi Hierarchical model, yaitu membuat satu *node* sebagai halaman utama, kemudian memberikan cabang kehalaman-halaman pada level 1, level 2, level 3 dan seterusnya.
3. *Design interface*, yaitu gambarkan rancangan tampilan aplikasi dari tiap *scene*.

3.3.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap *material collecting* dilakukan pengumpulan bahan seperti data teks, data gambar, data audio, data animasi, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap selanjutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti pustaka, hasil wawancara dan lain-lain sesuai dengan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan data sebelumnya.

3.3.4 Implementasi Sistem (*Assembly*)

Tahap *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek pada aplikasi dibuat dan aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah menghasilkan tujuan yang diinginkan. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, struktur navigasi dan *design interface*.

3.3.5 Pengujian (*Testing*)

Tahap *testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Suatu hal yang tidak kalah penting yaitu aplikasi harus dapat berjalan dengan baik dilingkungan pengguna. Pengguna merasakan manfaat serta kemudahan dari aplikasi tersebut. Pada tahap pengujian, aplikasi diuji menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yaitu pengujian yang dilakukan untuk

mengetahui apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur seperti *usability* atau *user experience*.

3.3.6 Distribusi (*Distribution*)

Tahap distribusi merupakan tahap dimana dilakukan evaluasi terhadap suatu produk. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini diharapkan nantinya bisa menjadi media belajar bagi siswa SMPN Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Riau. Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan, maka dapat diambil kesimpulan mengenai Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai alat bantu untuk siswa kelas VII di SMPN Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Riau, antara lain:

1. Adanya aplikasi ini dapat memberikan alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris seperti kurangnya minat siswa dalam belajar dan kebosanan siswa dalam belajar dengan sistem pengajaran konvensional, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, dan siswa bersemangat mengikuti pelajaran serta tujuan pembelajaranpun dapat tercapai secara maksimal. Aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini telah dilaksanakan atau diuji cobakan selama satu semester pada semester genap/semester 2 Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Nilai siswa mengalami peningkatan sebanyak 2% dengan nilai rata-rata pada semester pertama atau sebelum menggunakan aplikasi yaitu 73 kemudian meningkat menjadi 74.2 pada semester genap atau sesudah menggunakan aplikasi.
3. Media pembelajaran Bahasa Inggris ini dibuat dalam bentuk aplikasi Android yang dilengkapi dengan video animasi 2D dan game kuis yang dapat merangsang minat para siswa untuk belajar, agar mudah dipahami.
4. Dari hasil kuesioner dengan menggunakan instrument SUS dari pertanyaan nomor tiga yang mendapat hasil 75 dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori dapat diterima atau *acceptable* menandakan bahwa aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris ini mudah digunakan dan berguna dalam membantu proses belajar sekaligus melatih kemampuan Bahasa Inggris siswa di dua aspek, yaitu *listening* dan *reading*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6.2 Saran

Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris sebagai alat bantu belajar mengajar pada SMPN Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Riau masih ada kekurangannya yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi untuk pengembangan selanjutnya, antara lain:

1. Aplikasi ini tidak dapat diupdate, sehingga materi yang ditampilkan akan sama dan tidak dapat berubah karena belum terhubung dengan *Database*.
2. Pada Aplikasi ini semua materi yang ada dikelas VII belum bisa ditampilkan secara keseluruhan.
3. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan menggunakan Android, sehingga kedepannya perlu ditingkatkan agar dapat digunakan oleh *platform* lainnya, seperti ios dan *windows*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). Anak Berkesulitan Belajar. *Anak Berkesulitan Belajar*.
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram. *Jurnal BETRIK*.
- Binanto, I. (2014). Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Jurnal Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, (MAY 2014), 1–6. <https://doi.org/10.13140/2.1.1586.4968>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Djamarah, S. B. (2010). Strategi belajar mengajar / Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010.
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63. <https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Hicksoon, H. A., Kuswardayan, I., & Suciati, N. (2016). Rancang Bangun Game Berhitung Spaceship dengan Pengendali Suara Menggunakan Speech Recognition Plugin pada Unity. *Jurnal Teknik ITS*, 5(2), A620–A624.
- Fatdha, T. S. E., & Wahyuni, D. S. (2017). Designing English Learning Media for Starter Learners at Elementary Schools based on Interactive Multimedia, (October), 13–15.
- H N. S., & Sari, O. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kinect. *Jurnal CoreIT*, 2(1), 21–28.
- Hardan, J. (2010). LUNAK PEMBELAJARAN ALGORITMA DIVIDE AND

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

CONQUER BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus : Mata Kuliah Teknik Penyelesaian Persoalan) MULTIMEDIA-BASED ALGORITHM LEARNING DEVICE DIVIDE AND CONQUER.

Hartono, R., Purnomo, A., Kurdhi, N. A., & Firdiana, I. H. (2016). Pembuatan Game Edukasi English for Fun Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 521–526. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.763>

Huda, M. M. (2013). APLIKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH BERBASIS MARKER AUGMENTED REALITY PADA PLATFORM ANDROID.

Impo, R. E. (2011). *DESIGN AND IMPLEMENTATION OF SOFTWARE BASED (Case Study : Studi Kasus : MataKuliah Jaringan Komputer Lanjut)*.

Informatika, J. T., Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2010). SIMULASI GERBANG LOGIKA BERBASIS MULTIMEDIA HERU SAPUTRA.

Intansari, R. (2013). Teachers' strategy in implementing english curriculum in a junior high school in Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 226–235. <https://doi.org/10.17509/ijal.v2i2.167>

Karyawan, P. K. (2019). Jurnal Warta Edisi : 60 April 2019 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa Jurnal Warta Edisi : 60 April 2019 | ISSN : 1829-7463 Universitas Dharmawangsa. *Warta Edisi 60*, (April), 91–96.

Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.

Kurniasih. (2014). Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013. Bandung :Remaja Rosdakarya.

Lu, T. Y., & Chu, Y. L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers and Education*, 55(2), 630–643.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.023>

Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 81–86. Retrieved from <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>

Mayangsari, T. E. (2011). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus: Mata Kuliah Sistem Operasi di Jurusan Teknik Informatika).

Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018). Teknologi multimedia dalam pendidikan abad 21. *International Research Management & Innovation Conference*.

Mulyasa, E. (2013). Kurikulum Berbasis Kompetensi. *Paradigma*.

Murtikah, D. (2016). INGGRIS DASAR BERBENTUK VISUAL NOVEL MENGGUNAKAN UNITY 3D, 6(1), 1–10.

Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Syarif Sumantri, M. (2019). Computer-based interactive multimedia: A study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012028>

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>

Rana, E., & Gafur, A. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI TEKS DESKRIPTIF UNTUK SISWA SMP/MTs. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 212–224. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7611>

Rohaeti, E. E., Bernard, M., & Primandhika, R. B. (2019). Developing interactive learning media for school level mathematics through open-ended approach aided by visual basic application for excel. *Journal on Mathematics*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Education, 10(1), 59–68. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5391.59-68>

Safaat, H. N. (2014). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>

Sauro, J. (2011). Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS). *Measuring Usability*.

Soekirman. (2014). Kuesioner Penelitian. *Balita BGM*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Studi, P., Pendidikan, A., Sarjana, S. P., & Indonesia, U. P. (2013). Program studi administrasi pendidikan sekolah pasca sarjana universitas pendidikan indonesia 2013.

Sbaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). Implementasi Algoritma Fisher - Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. *Jurnal Infotronik*, 2(1), 67–74.

Unity Technology. (2018). *Unity 3D*. Unity Technology.

Vernakular, A. N. E. O. (2019). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS DI SDN 3 TARUBASAN KLATEN), 6(1), 1–8.

Wang, M., Tao, D., & Huet, B. (2014). Multimedia modeling. *Information Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2014.07.001>

Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2016). Penerapan Aplikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–26.

Wibowo, A. W., & Fuada, S. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN ANALOG OSCILLATOR VIRTUAL LABOLATORY. *Telematika*.
<https://doi.org/10.31315/telematika.v13i1.1717>



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Nama Responden :

Nip Responden :

Jabatan Responden :

Hari dan Tanggal :

1. Bagaimana minat belajar siswa di SMPN Satu Atap Sei.Teritip?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Bagaimana sistim pembelajaran selama ini?

.....

.....

.....

.....

.....

Bagaimana media pembelajaran selama ini?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Apakah guru memerlukan bantuan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik berbasis multimedia?

.....

.....

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

Mengetahui

Kepala SMPN Satu Atap Sungai Teritip

KARHAM.JS,S.Hum

NIP.19680617 200501 1 004

Responden

.....

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET WAWANCARA

Nama Responden : RISMAWATI, S.Pd
 Nip Responden : 19910408 201902 2005
 Jabatan Responden : Guru B. Inggris SMPN SATAP Sei Teritip Kec. Kadawan.
 Hari dan Tanggal : Senin, 20 Januari 2020

- Bagaimana minat belajar siswa di SMPN Satu Atap Sei Teritip?
 Minat siswa pada pelajaran B. Inggris di SMPN Satu Atap Sei Teritip masih terbilang siswa kurang menyukai pembelajaran. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi antara guru dengan siswa.
- Bagaimana sistem pembelajaran selama ini?
 Sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah menggunakan sistem tanya jawab.
- Bagaimana media pembelajaran selama ini?
 Selama ini guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa Buku Teks.
- Apakah guru memerlukan bantuan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik berbasis multimedia?
 Guru sangat memerlukan adanya bantuan dalam pembuatan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis multimedia agar pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Saran dan Masukan

- Saran dari saya ialah agar media pembelajaran berupa aplikasi berbasis multimedia yang akan dibuat agar dapat nantinya digunakan secara mudah, supaya siswa bisa memahaminya dan menggunakannya dengan cepat dan mudah.
- Agar tampilan aplikasi yang dibuat semakin menarik mungkin sehingga siswa menjadi tertarik saat menggunakannya.

Mengetahui

Kepala SMPN Satu Atap Sungai Teritip



KARHAM J.S.S. Hum

NIP.19680617 200501 1 004

Responden



RISMAWATI, S.Pd

Lampiran 1 Gambar Angket Wawancara



Lampiran 2 Foto Saat Bimbingan Bersama Ibu Rismawati, S.Pd



Lampiran 3 Foto SMP Negeri Satu Atap Sungai Teritip Kecamatan Kateman Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

SYSTEM USABILITY SCALE

Nama : Arya Sahid
 NIP/NISN : 0074045722
 Status : Siswa
 Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

1. Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
2. Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
3. Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.					✓
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					✓
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.	✓				
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	✓				
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.			✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Ayu Suraya
NIP/NISN : 0078831474
Status : Siswi
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.				✓	
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	✓				
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.		✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Mohammad Hakim
NIP/NISN : 0071542817
Status : Siswa
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.		✓			
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.		✓			
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.				✓	
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya			✓		
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.			✓		
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	✓				
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Gusti Randa
NIP/NISN : 0045035622
Status : Siswa
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.					✓
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.			✓		
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		✓			
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.		✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Indri Dahniar Sopia
NIP/NISN : 0061428799
Status : Siswi
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.					✓
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.			✓		
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		✓			
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.				✓	
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.				✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Muhammad Jumadil Syahbani
 NIP/NISN : 0075133734
 Status : Siswa
 Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.			✓		
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		✓			
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.			✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Neza Safitri
NIP/NISN : 0069996965
Status : Siswi
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.					✓
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					✓
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.	✓				
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	✓				
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.				✓	
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.			✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Muhamad Padil
NIP/NISN : 0066126684
Status : Siswa
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.					✓
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	✓				
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.					✓
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.	✓				
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					✓
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.	✓				
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.					✓
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.	✓				
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.					✓
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.	✓				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Resa Andrean
NIP/NISN : 0062650298
Status : Siswi
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.				✓	
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan		✓			
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.		✓			
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		✓			
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.			✓		
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.			✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nama : Adito Bagastiya
NIP/NISN : 0051307497
Status : Siswa
Tanggal : Senin, 15 Juni 2020

Petunjuk:

- Pada Kuisioner ini terdapat 10 pertanyaan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan di SMPN Satap Sungai Teritip.
- Berikan persetujuan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Keterangan untuk jawaban adalah sebagai berikut:

a. STS = Sangat Tidak Setuju	b. TS = Tidak Setuju
c. RG = Ragu-ragu	d. S = Setuju
e. SS = Sangat Setuju	

No	Pernyataan	STS	TS	RG	S	SS
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini lagi.				✓	
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan			✓		
3	Saya rasa sistem ini mudah untuk digunakan.				✓	
4	Saya pikir saya membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.			✓		
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya				✓	
6	Saya rasa banyak hal yang tidak konsisten terdapat pada sistem ini.		✓			
7	Saya rasa mayoritas pengguna akan dapat mempelajari sistem ini dengan cepat.				✓	
8	Saya merasa sistem ini membingungkan.		✓			
9	Saya sangat yakin dapat menggunakan fitur ini.				✓	
10	Saya harus belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum saya dapat menggunakan sistem ini.				✓	